

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI TANTRA PADA
MATA KULIAH PERAWATAN BADAN SECARA TRADISIONAL
SUCI MUQADDIMATUL JANNAH (1428042015)**

(Sucimuqaddimatul@gmail.com)

Dr. St. Aisyah, M.Pd

Email:.....

Haerani, S.Pd., M.Kes

Email:.....

UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR

ABSTRAK

SUCI MUQADIMATUL JANNAH SAKI, 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Tantra pada Mata Kuliah Perawatan Badan tradisional. Skripsi, Program Studi Tata Rias, Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Makassar. Dibimbing oleh : St. Aisyah Hading dan Haerani

Penelitian ini bertujuan untuk (1) Mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi Tantra pada mata kuliah Perawatan Badan Tradisional (2) Mengetahui tanggapan pengguna terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi Tantra pada mata kuliah Perawatan Badan Tradisional. Penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan menggunakan teknik analisis data yaitu angket, dokumentasi dan observasi. Tahap penelitian yang dilakukan adalah dengan melakukan desain interface aplikasi dengan menggunakan aplikasi Adobe Flash CS6. Setelah proses desain aplikasi dilakukan. Aplikasi kemudian di validasi oleh validator aplikasi dan validator materi. Kegiatan ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan pada aplikasi. Pengujian produk oleh validator aplikasi diuji menggunakan skala likert. Pengujian berisikan 16 item pertanyaan, setelah dilakukan pengujian, diketahui persentase untuk pengujian validasi aplikasi sebesar 100%. Pengujian materi oleh validator materi berisikan 5 item pertanyaan, sehingga dapat diketahui persentase untuk pengujian validator aplikasi sebesar 100%. sehingga dari segi validator aplikasi atau materi dapat disimpulkan bahwa aplikasi layak untuk digunakan. Tanggapan pengguna terhadap penggunaan media pembelajaran Berbasis aplikasi Tantra pada mata kuliah Perawatan Badan Tradisional. Penelitian ini dilaksanakan pada 12 responden yang merupakan mahasiswa Program Studi Tata Rias, Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Makassar. Ujicoba lapangan menunjukkan bahwa rerata skor sebesar 4,7. Berdasarkan rerata skor tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa aplikasi dinyatakan sangat layak untuk digunakan.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Perawatan Badan, Tantra

I. PENDAHULUAN

Metode Pembelajaran Berbasis Komputer (PBK) dan seiring dengan perkembangan *teknologi* yang begitu pesat membuat metode pembelajaran ini terus dikembangkan efektivitasnya. Menurut Siswo Saroso (2005) perkembangan teknologi telah menjanjikan potensi besar dalam merubah cara seseorang untuk belajar, untuk memperoleh informasi, menyesuaikan informasi dan sebagainya. Multimedia juga menyediakan berbagai peluang kepada para pengajar untuk mengaplikasikan berbagai metode pengajaran dan memberikan pilihan pada siswa untuk menentukan teknik belajar yang sesuai dengan keinginan mereka, yaitu pengalaman, suasana belajar yang menarik dan berkesan.

Sebuah pembelajaran akan lebih menarik jika ada perpaduan tepat antara pemilihan metode pembelajaran dengan media yang digunakan. Metode pembelajaran dikemas sedemikian rupa oleh pendidik agar menimbulkan kesan yang positif dalam diri peserta didik sehingga materi yang disampaikan akan terus dipahami dan tidak hilang begitu saja seiring dengan datangnya materi-materi baru ataupun karena faktor lain. Proses belajar mengajar seringkali dihadapkan pada materi abstrak dan di luar pengalaman siswa sehari-hari, sehingga materi menjadi sulit diajarkan guru dan sulit dipahami siswa. Visualisasi lewat media pembelajaran menjadi salah satu cara yang dapat dilakukan untuk mengkonkritkan sesuatu yang abstrak.

Sebuah pembelajaran akan lebih menarik jika ada perpaduan tepat antara pemilihan metode pembelajaran dengan media yang digunakan. Metode pembelajaran dikemas sedemikian rupa oleh pendidik agar menimbulkan kesan yang positif dalam diri peserta didik sehingga materi yang disampaikan akan terus dipahami dan tidak hilang begitu saja seiring dengan datangnya materi-materi baru ataupun karena faktor lain. Terlebih di era digital seperti sekarang ini, penggunaan teknologi amat sangat berkembang pesat, terlebih di bidang pengembangan media pembelajaran, media pembelajaran konvensional dapat membuat proses belajar membosankan dan tidak efektif bagi peserta didik dalam hal ini mahasiswa. Sehingga peneliti bermaksud mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis aplikasi *tantra*, sehingga di harapkan dengan penggunaan aplikasi ini dapat menciptakan proses pembelajaran yang lebih menyenangkan pada mata kuliah perawatan badan tradisional

II. METODE PENELITIAN

A. JENIS PENELITIAN

B. WAKTU DAN TEMPAT PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Tata Rias Jurusan Pendidikan Teknik Kesejahteraan Keluarga Fakultas Teknik Universitas Negeri Makassar. Waktu penelitian dilakukan pada bulan Desember 2018

C. POPULASI

Menurut Sugiyono (2014) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Maka dari penjelasan tersebut, peneliti menetapkan populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa Program Studi Pendidikan Tata Rias Jurusan Pendidikan Teknik Kesejahteraan Keluarga Fakultas Teknik Universitas Negeri Makassar

D. SAMPEL

Menurut Sugiyono (2014) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Dalam penelitian ini peneliti mengambil sampel yaitu 12 orang mahasiswa Program Studi Pendidikan Tata Rias Angkatan 2016 dan 2017, jurusan Pendidikan Teknik Kesejahteraan Keluarga Fakultas Teknik Universitas Negeri Makassar.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik analisis data yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Analisis *Functionality*

a. Penilaian Ahli Media

Analisis untuk aspek *functionality* dilakukan dengan teknik deskriptif yaitu menganalisis persentase *functionality* oleh ahli media dan hasil perhitungan skor persentase untuk masing-masing penilaian. Validator Ahli Media adalah dosen tetap di Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Jurusan Pendidikan Teknik Elektro Fakultas Teknik, Universitas Negeri Makassar. Pada lembar validasi ahli media jawaban setiap item pertanyaan menggunakan skala *Likert*. Menurut Sugiyono (2014), Pengujian *functionality* oleh ahli media menggunakan kuesioner dengan menggunakan skala *likert*, tabel 3.1 merupakan konversi skor dari skala *likert* pada kuesioner.

Tabel 3.1
Tabel Konversi Skala *Likert*

Jawaban	Skor
Sangat Tidak Baik	1
Cukup Baik	2
Kurang Baik	3
Baik	4
Sangat Baik	5

Konversi kualitatif Data yang terkumpul dianalisis dengan teknik analisis deskriptif kualitatif yang diungkapkan dalam distribusi frekuensi dan persentase terhadap kategori skala penilaian yang telah ditentukan dari penyajian dalam bentuk persentase. Selanjutnya, apabila presentase kelayakan sudah didapat, dapat ditarik kesimpulan menjadi data kualitatif dengan menggunakan tabel konversi seperti pada tabel 3.2.

Tabel 3.2
dari persentase kelayakan

Rerata Skor	Kategori
$4,2 \leq M \leq 5,0$	Sangat Layak
$3,4 \leq M < 4,2$	Layak
$2,6 \leq M < 3,4$	Cukup Layak
$1,8 \leq M < 2,6$	Kurang Layak
$1,0 \leq M < 1,8$	Tidak Layak

b. Penilaian Ahli Konten/Materi

Pengujian *functionality* oleh ahli konten/materi menggunakan kuesioner dengan menggunakan skala *likert*, Validator Ahli Media adalah dosen tetap di Program Studi Pendidikan Tata Rias, Jurusan Pendidikan Teknik Kesejahteraan Keluarga, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Makassar. Tabel 3.3 merupakan konversi skor dari skala *likert* pada kuesioner.

Tabel 3.3
Tabel Konversi Skala *Likert*

Jawaban	Skor
Sangat Tidak Baik	1
Cukup Baik	2
Kurang Baik	3
Baik	4
Sangat Baik	5

Pengujian ahli konten/materi menggunakan teknik analisis deskriptif statistik dimana analisis ini diperlukan agar menjelaskan suatu data dengan mendeskripsikannya, sehingga didapatlah kesimpulan dari sekelompok data tersebut. Selanjutnya skor-skor pada tabel 3.3 dikategorikan berdasarkan kriteria pengkategorian

kualitas perangkat lunak yang diadaptasi dari pengkategorian menurut Saifuddin Azwar (2004). Sebagai berikut :

Tabel 3.4
Kriteria Pengkategorian Ahli Konten / Materi

Rerata Skor	Kategori
$4,2 \leq M \leq 5,0$	Sangat Layak
$3,4 \leq M < 4,2$	Layak
$2,6 \leq M < 3,4$	Cukup Layak
$1,8 \leq M < 2,6$	Kurang Layak
$1,0 \leq M < 1,8$	Tidak Layak

Keterangan : M = Rerata Skor

2. Analisis *Portability*

Analisis untuk aspek *portability* dilakukan dengan melakukan observasi fungsionalitas aplikasi pada komputer dengan spesifikasi dan versi OS yang berbeda untuk mengetahui apakah aplikasi ini dapat berjalan atau tidak.

3. Pemeliharaan (*maintainability*)

Analisis untuk aspek *maintainability* dilakukan dengan menggunakan ukuran-ukuran (*metric*) yang kemudian pengujian dilakukan uji secara operasional. *Metric* tersebut terdiri dari aspek *Analyzability* dan aspek *changeability*.

4. Analissi *Usability*

Analisis kualitas aspek *usability* dilakukan dengan menggunakan metode angket. Angket akan dibagikan kepada pengguna yaitu mahasiswi Program Studi Tata Rias, Jurusan Tata Rias, Universitas Negeri Makassar. Angket/Kuesioner yang digunakan mengacu pada kuesioner *System Usability Qustionnaire* oleh J. R. Lewis. Pada angket tersebut jawaban setiap item pertanyaan menggunakan skala *Likert*.

Berdasarkan kriteria pengkategorian kualitas perangkat lunak yang diadaptasi dari pengkategorian menurut Saifuddin Azwar (2004). Sebagai berikut.

Tabel 3.5
Kriteria Pengkategorian *Usability*

Rerata Skor	Kategori
$4,2 \leq M \leq 5,0$	Sangat Layak
$3,4 \leq M < 4,2$	Layak
$2,6 \leq M < 3,4$	Cukup Layak
$1,8 \leq M < 2,6$	Kurang Layak
$1,0 \leq M < 1,8$	Sangat Tidak Layak

Keterangan : M = Rerata Skor

III. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Pembahasan

1. Tantra adalah aplikasi media pembelajaran yang di gunakan untuk mata kuliah perawatan badan tradisional, aplikasi ini memuat materi – materi pada mata kuliah perawatan badan tradisional.

- Pada aplikasi tersebut terdapat beberapa fitur materi yang disediakan yaitu konsep, Persiapan Kerja, diagnosa Badan, Jenis – jenis, Teknik serta video perawatan badan tradisional. Aplikasi Tantra juga di lengkapi fitur evaluasi yang di gunakan untuk mengukur pemahaman mahasiswa yang telah menggunakan aplikasi. Fitur evaluasi pada aplikasi memuat beberapa pertanyaan *multiple Choise*. Pegujian aplikasi dilakukan oleh 12 mahasiswa Program Studi Pendidikan Tata Rias, Jurusan Kesejahteraan Keluarga, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Makassar. Pegujian dilakukan dengan memberikan 12 angket pertanyaan kepada responden tentang penggunaan aplikasi tantra, hasil rekapitulasi dari pengujian oleh pengguna aplikasi di peroleh nilai rerata 4,7, sehingga dapat di simpukan aplikasi sangat layak digunakan. Tahap penelitian yang dilakukan adalah dengan melakukan desain *interface* aplikasi dengan menggunakan aplikasi Adobe Flash CS6. Setelah proses desain aplikasi dilakukan. Aplikasi kemudian di validasi oleh validator aplikasi dan valiator materi. Kegiatan ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan pada aplikasi. Pengujian produk oleh validator aplikasi diuji menggunakan skala *likert*. Pengujian berisikan 16 item pertanyaan, setelah dilakukan pengujian, diketahui persentase untuk pengujian validasi aplikasi sebesar 100%. Pengujian materi oleh validator materi berisikan 5 item pertanyaan, sehingga dapat diketahui persentase untuk pengujian validator aplikasi sebesar 100%. sehingga dari segi validator aplikasi atau materi dapat disimpulkan bahwa aplikasi layak untuk digunakan. Sebelum melakukan Pegujian aplikasi, peneliti telah melakukan uji kepada 2 validator, yaitu validator media dan validator materi, dimana tujuan di lakukan uji validator adalah untuk menguji valid atau tidak nya aplikasi untuk di gunakan oleh pengguna. Setelah dilakukannya pengujian oleh ahli media dan materi, terdapat beberapa revisi atau perbaikan pada aplikasi, mencakup materi atau tata letak fitur fitur yang terdapat dalam aplikasi.
2. Pengujian aplikasi dilakukan oleh 12 orang responden yang meupakan mahasiswa Program Studi Pendidikan Tata Rias angkatan 2016 dan 2017, Jurusan pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Makassar. Pegujian dilakukan dengan memberikan 12 item pertanyaan kepada responden tentang penggunaan aplikasi tantra, hasil rekapitulasi dari pengujian oleh pengguna aplikasi di peroleh nilai rerata 4,7, sehingga dapat di simpukan aplikasi sangat layak digunakan.

IV PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Diperoleh sebuah aplikasi media pembelajaran menggunakan *software adobe flash*. Aplikasi tersebut di sebut Tantra. Menuat materi – materi tentang mata kuliah perawatan badan tradisional. Aplikasi divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk menguji kelayakan pada aplikasi. Hasil pengujian menyatakan produk yang dikembangkan sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan.
2. Tanggapan responden pada pengujian karakteristik *usability* dilakukan untuk mengetahui tanggapan pengguna dari aplikasi ini, pengujian untuk karakteristik *usability* dilakukan dengan menggunakan kuesioner untuk tanggapan pengguna, berisi 12 instrumen pertanyaan. Kuesioner ini dibagikan kepada 12 Mahasiswa Program Studi Tata Rias, Jurusan Pendidikan Kesehatan Keluarga, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Makassar . Dari Ujicoba lapangan menunjukkan bahwa rerata skor sebesar 4,7. Berdasarkan rerata skor tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa aplikasi dinyatakan sangat layak untuk digunakan.

B. Saran

Berdasarkan hasil dari Pengujian Aplikasi Tantra, , dapat diberikan saran:

1. Aplikasi dikembangkan dengan menambahkan menu-menu baru sesuai dengan Materi yang lebih *kompleks* lagi
2. Penulis menyadari bahwa sistem yang dibangun masih membutuhkan penyempurnaan yang lebih baik. Oleh karena itu, penulis menyarankan agar skripsi ini dapat dijadikan sebagai bahan referensi untuk mengembangkan sistem yang lebih sempurna.

DAFTAR PUSTAKA

- Amir Hamzah Suleiman (2005). *Media Audio Visual Untuk Pengajaran, Penerangan, dan Penyuluhan*. Jakarta: PT Gramedia.
- Ardhini Meikhana Sari (2008). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Komputer Mata Pelajaran IPS SMP*. (Tesis).
- Arief Sadiman, dkk (2005). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Ariesto Hadi Sutopo (2003). *Multimedia Interaktif dengan Flash*. Yogyakarta: Penerbit Graha Ilmu.

- Azhar Arsyad (2006). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Borg, W. R., Gall, M. D. & Gall, J. P. (2003). *Educational Research. An Introduction*. New York: Longman.
- Cheppy Riyana (2007). *Pedoman Pengembangan Media Video*. Jakarta: P3AIUPL.
- Darpo (2009). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Seni Tari di SMP*. (Tesis).
- Dick, W. & Carey, L. (2005). *The Systematic Design of Instruction (6th ed)*. New York: Longman.
- Enik Normasari (2008). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Komputer Mata Pelajaran Ekonomi di SMA*. (Tesis).
- Hanson, J. (2003). *Understanding Video Applications, Impact, and theory*. California: SAGE Publications, Inc.
- Iqra' al-Firdaus (2010). *Buku Lengkap Tuntunan Menjadi Kameraman Profesional*. Yogyakarta: BukuBiru.
- John D. Latuheru (1992). *Media Pembelajaran: Dalam Proses Belajar Mengajar Masa Kini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.
- Krajewski, Lee J. & Ritzman, Larry P. (2002). *Operation Management: Strategy and Analysis (6th ed)*. New Jersey: Prentice Hall.
- Lowther, D. L, Russell, J. D, Smaldino, S. E. (2011). *Instructional Technology & Media For Learning Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar* (Terjemahan. Edisi Kesembilan). Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Nana Syaodih Sukmadinata (2006). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PTRemaja Rosdakarya.
- Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2005). *Media Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatannya)*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Tim Redaksi Pusat Bahasa Depdiknas (2001). *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Edisi ketiga). Jakarta: Balai Pustaka.
- Widarto (2008). *Teknik Pemesinan*. Jakarta: Depdiknas.